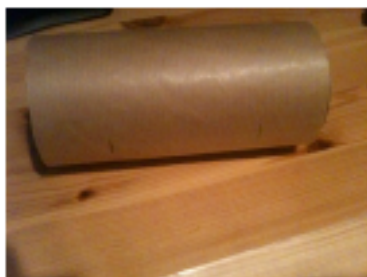


Maken van de shell

Als eerste moet het cilindrische shell worden gemaakt. Rol het kraft papier om de koker en voeg over de gehele lengte lijm toe. Rol de huls ongeveer 5 lagen dik, zodat deze al aardig stevig is. Vervolgens gebruik je de achterkant van een schrijfblok om je enddisks te maken. Snij dit karton overdwars doormidden en plak ze op elkaar. Gebruik vervolgens de koker om er je end disks mee af te tekenen en knip/snij ze eruit. Teken en snij ook een enddisk van normaal karton uit.



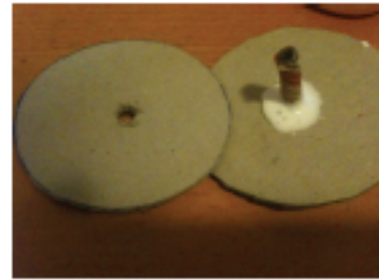
Snij vervolgens een stuk van het gerolde papier op gewenste lengte. Houd rekening met deze lengte met een extra lengte van 2 keer de straal van je shell voor het naar binnen vouwen van verstevigende flappen. Knip aan een kant van je can shell een lengte van een halve diameter in.



Vouw het ingeknipte deel uiteen en plaats er de normale kartonnen schijf in. Lijm de flappen en vouw ze naar binnen op de kartonnen schijf. Lijm op deze flappen een enddisk en plaats een enddisk in de can. Gebruik deze enddisk om alles samen te drukken en leg een gewicht op de can om alles te laten drogen.



Vervolgens kan alvast het andere einde van de can shell worden gemaakt. Neem twee enddisks en maak er een gat in waar je spollette of timefuse in kan. Plak je spollette of timefuse vast in een van de schijven (wees niet te zuinig met de lijm!), en laat het drogen.



Vullen

Knip de shell voor het vullen wederom in, zodat je een indicatie hebt hoe vol de shell kan. Zet een pijpje in het midden van de shell, hierin gaat je break. Vul eerst je gewenste effect. In dit geval zitten er flash inserts in de shell, maar dit kan natuurlijk van alles zijn. Vul vervolgens het pijpje met pulverone en haal deze eruit. In een shell met stars is het beter om het pijpje te laten zitten om te voorkomen dat je pulverone door je sterren gaat lopen. Denk het geheel af met pulverone of MCRH.



Plaats op je lading de enddisk met daarin je timefuse/spollette. Vouw de flappen naar binnen en lijm ze vast aan de enddisk. Doe lijm op je laatste enddisk en schuif je timefuse door het gat heen en druk de enddisk stevig aan.



Spiking

Voor versteviging moet de shell gespiked worden. Lijm het begin van je touw met wat hotglue naast je vertringing en haal het touw, volgens het patroon, strak langs de shell. Dit is de verticale spiking. Na de verticale spiking wordt de shell ook horizontaal gespiked. Het touw wordt aan het einde vastgezet met een knoopje.



Rol na het spiken de shell een maal in kraft papier, behandeld met een pastemiddel, en strijk het kraftpapier rondom de gehele shell glad.



Lift

Als de shell droog is, moet de timefuse worden geprepareerd. Hier wordt de timefuse gedipt in een BP slurrie en vervolgens gedoopt in pulverone. Vervolgens worden er een aantal blackmathes overheen gebonden. De timefuse kan natuurlijk op meerdere manier worden behandeld. Neem vervolgens de gewenste lengte quickmatch. Plak deze aan de zijkant vast en laat het uiteinde aan de onderkant van de shell uitkomen. Snij de quickmatch open op het punt waar deze langs de timefuse gaat om te kunnen crossmatchen. Rol hierna een zelfde soort stuk kraft om de shell met een droog stuk kraftpapier erop geplakt. Weeg de lift af en stop het onder de shell. Haal het uiteinde van het stuk kraft papier naar elkaar toe en bind het af met touw. Doe dit ook aan de bovenkant van de shell. Als laatste stap wordt er een lang stuk visco aan het begin van de quickmatch vast gemaakt.

